

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa Fitriana, (2020). *Line Webtoon* Sebagai Industri Komik Digital. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Volume 6 Nomor 2, h. 134-148.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktif*. Jakarta; Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta, Rajawali Press.
- Apiek Gandamana, (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Berbasis *Scientific* Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-jenis Pekerjaan Kelas IV Di SDN 060912 Medan Denai T.A 2020/2021. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*. Vol. 18, h. 36-45.
- Arsitawati. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia*. Vol. 9 No. 2, h. 52-61.
- Aqib, Zainail. (2015). Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (*inovatif*). Bnadung, Yrama Widya.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Bandung, Satu Nusa.
- Elvi Mailani, dkk. (2020). Pengembangan Media Kayu Operasi Hitung Bilangan Bulat Dengan Pendekatan Sainifik. *Jurnal elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*. Vol 10. No 1, h. 19-29.
- Elvi Mailani, Yulia Hareza. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Papan Bilangan Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Perkalian Sekolah Dasar. *Jurnal Of Social Science Research*. Vol 3. No 4, h. 1-12.
- Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making*. Jakarta, PT. Indeks.
- Jang, W. & Song, J.U. (2017). *Webtoon as A New Korean Wave in The Process of Glocalization*. *Kritika Kultura*. 29, h 168-187.
- Karwati, E & Priansa, D.J. (2015). *Manajemen Kelas*, Bandung; Alfabeta.
- Kustandi, C. & Sutjipto B. (2016). *Media Pembelajaran*. Bogor; Ghalia Indonesia. Nuryanah, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Webtoon* untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Volume 5 Nomor 5, h. 3050-3060.
- Luh putu mekar wulandari, Ni Wayan Suniasih. (2022). Media Komik Literasi Berbasis Kontekstual Materi Hak dan Kewajiban Muatan PPKn Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. Volume 5 Nomor 1, h. 33-41.
- Mawan Akhir Riwanto. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (*Cartoon Story Maker*) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar*. Vol. 2 No. 1, h.14-18.
- Nandang Hidayat, dkk. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Komik *Webtoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Kelas XI. *Prosiding Seminar Nasional Simbiosis IV*, Madiun. Vol. 4, h. 318-324.

- Nurdiyantoro, Burhan. (2013). Sastra Anak. Yogyakarta; Gajah Mada University Press.
- Rasiman & Pramasdyahsari, Angnita Siska. (2014). *Development of Mathematics Learning Media E-Comic Based in Flip Book Maker to Increase the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Students. International Journal of Education and Research*, 2(11), h. 532-544.
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale dan keragaman gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42-57.
- Salsabila Qoiruni, (2022). Pengembangan Komik Digital untuk Pengamalan Nilai-nilai Pancasila Dalam Permainan Tradisional Kelas V SD. *JPGSD. Volume 10 Nomor 4*. 792-803. Universitas Surabaya.
- Sabrina Ghina, dkk. (2022). Pemanfaatan Aplikasi *Webtoon* Untuk Meningkatkan Minat Baca bagi Peserta Didik. *Jubah Raja (Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran)*. Vol.1 no. 2, h. 9-16.
- Styaningsih, dkk., (2016). Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital terhadap Minat Belajar PPKn Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kasus Pelanggaran dan Upaya Penegakan HAM. *Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia (ISPI) Jawa Tengah*. Vol 3 No. 2 ISSN 2442-6350.
- Sudjana, N & Rivai, A. (2019). *Media Pengajaran*. Bandung; SBAIgensindo.Sugiono.
- (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung; Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20. (2003). *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta.
- Widoyoko, M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta:Prenadamedia.
- Yuliana, dkk., (2017). Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank untuk siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2), h. 135-146.